

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Universitas Pendidikan Indonesia (UPI) merupakan lembaga jenjang pendidikan tinggi yang mempunyai peran sangat penting dalam upaya peningkatan kualitas sumber daya manusia. Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK) merupakan salah satu program studi yang berada dalam naungan Fakultas Pendidikan Teknologi dan Kejuruan UPI. Prodi PKK mempunyai beberapa bidang keahlian antara lain pekerja sosial, akomodasi perhotelan, prakarya, dan ilmu kesejahteraan keluarga. Peminatan tersebut bertujuan untuk menciptakan lulusan atau sarjana pendidikan yang memiliki kemampuan layanan pendidikan dalam disiplin ilmu sesuai bidang keahlian dan perkembangan IPTEK (Kurikulum Prodi PKK).

Mata kuliah yang dipelajari pada setiap peminatan sangat beragam sesuai dengan kebutuhan industri atau perusahaan. Salah satu mata kuliah yang dipelajari dalam bidang keahlian prakarya yaitu mata kuliah batik. Tujuan pembelajaran mata kuliah batik adalah membekali mahasiswa mengenai konsep dasar membatik, mengenal batik khas Indonesia, macam-macam proses pembuatan batik, teknik pembuatan batik, dan pewarnaan batik. Mahasiswa diharapkan memiliki kemampuan menjelaskan ruang lingkup batik, mempersiapkan alat serta bahan membatik, mempraktikkan pembuatan batik tulis, dan pewarnaan batik (Silabus Kerajinan Batik, 2019). Proses pembuatan batik dibagi menjadi tiga jenis yaitu batik tulis, batik cap, dan sablon malam dingin (Syamsuri & Abidin, 2016). Proses membatik malam panas menggunakan canting (batik tulis) merupakan salah satu materi yang dipelajari pada bidang keahlian prakarya mata kuliah batik di Prodi PKK. Materi proses membatik meliputi persiapan, pelaksanaan, dan hasil membatik. Batik tulis termasuk salah satu kerajinan yang banyak menarik perhatian, bukan semata-mata karena hasilnya tetapi juga dalam proses pembuatannya (Tim Sanggar Batik, 2010). Batik tulis dikerjakan dengan menggunakan canting, yaitu alat yang terbuat dari tembaga yang dibentuk bisa menampung lilin (lilin batik) dengan berupa saluran/ pipa kecil untuk keluarnya malam dalam membentuk

gambar awal pada permukaan kain. Kekhasan batik tulis adalah tidak ada pengulangan yang jelas sehingga gambar nampak luwes dengan ukuran garis serta motif yang relatif lebih kecil dibanding dengan batik cap dan setiap potongan gambar (ragam hias) yang diulang pada lembar kain biasanya tidak akan pernah sama bentuk maupun ukurannya (Lestari, 2012). Sejalan dengan penelitian Rahmawati (2013) mengenai analisis kerajinan batik tulis produksi Berkah Lestari Giriloyo Wukirsari, Imogiri, Bantul menyatakan bahwa dalam membatik melewati beberapa tahapan untuk mendapatkan produk batik, dan hal ini sedikit rumit karena membutuhkan ketelitian, keahlian, ketekunan, dan seni tersendiri.

Berdasarkan pengamatan dan wawancara dengan dosen mata kuliah batik serta beberapa mahasiswa bidang keahlian prakarya prodi PKK angkatan 2017, ditemukan bahwa pada kegiatan pembelajaran batik terutama praktik membatik malam panas masih terbatas dalam penggunaan media pembelajaran. Selama ini media yang digunakan yaitu *power point*, video praktik proses pewarnaan batik malam panas, dan video praktik pembuatan batik malam dingin. Belum tersedianya media pembelajaran praktik membatik malam panas (pelekatan malam panas menggunakan canting) membuat mahasiswa merasa kurang terfasilitasi dalam memahami proses praktik membatik secara efektif. Mahasiswa menyatakan bahwa masih mengalami kesulitan dalam kegiatan praktik membatik. Oleh karena itu mahasiswa mengharapkan adanya media yang mencakup langkah kerja membatik yang sistematis dan dapat dipelajari secara mandiri. Selain itu dengan mewabahnya pandemi *covid-19* di Indonesia membuat seluruh pembelajaran dilakukan dirumah (belajar dari rumah/ BDR), sehingga dibutuhkan media yang dapat memudahkan mahasiswa untuk belajar secara jarak jauh dan efektif.

Kegiatan pembelajaran yang ada di program studi PKK meliputi teori dan praktik. Salah satu elemen yang dapat menunjang keberhasilan kegiatan pembelajaran adalah penggunaan media pembelajaran. Media Pembelajaran memiliki peranan yang sangat penting pada proses perkuliahan salah satunya dapat memaksimalkan proses penyampaian materi maupun praktik dalam

kegiatan belajar mengajar, sehingga mahasiswa akan lebih mudah memahami materi yang disampaikan. Media pembelajaran yang sesuai dengan perkembangan IPTEKS saat ini yaitu multimedia pembelajaran interaktif. Multimedia interaktif merupakan suatu media yang dapat memadukan antara *slide* presentasi, video, audio, dan gambar dengan keaktifan peserta didik (Diah, dkk., 2018)

Berkenaan dengan hal tersebut, karena adanya kesenjangan dilihat dari kondisi media pembelajaran yang digunakan, maka untuk memfasilitasi mahasiswa dalam penggunaan media pembelajaran serta memperkaya bahan ajar yang ada diperlukan pengembangan media pembelajaran berupa langkah kerja yang didalamnya terdapat praktik membatik malam panas yang dapat dipelajari oleh mahasiswa secara efektif dan mandiri. Pengembangan yang dilakukan oleh peneliti yaitu dengan memasukan video langkah kerja praktik membatik ke dalam multimedia pembelajaran sehingga memudahkan mahasiswa dalam memahami langkah-langkah membatik. Pengembangan multimedia pembelajaran diharapkan mampu memberikan kemudahan mahasiswa baik dalam penguasaan atau pemahaman pada mata kuliah batik khususnya praktik membatik malam panas serta dapat memberikan kontribusi nyata terhadap hasil belajar yang dicapai. Sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Hadi Heryadi & Deni Darmawan (2017) mengenai penggunaan multimedia interaktif untuk meningkatkan motivasi dan hasil belajar siswa pada mata pelajaran kewirausahaan diperoleh hasil bahwa terdapat peningkatan motivasi dan hasil belajar sebanyak 48% - 59%.

Upaya yang dilakukan untuk memperoleh hasil maksimal pada pembelajaran mata kuliah batik khususnya membatik malam panas perlu dirancang dan dikembangkan dengan mengoptimalkan penggunaan media pembelajaran yang inovatif dan interaktif. Penggunaan multimedia interaktif di perguruan tinggi diharapkan dapat merangsang pikiran, perasaan, minat, serta perhatian mahasiswa sedemikian rupa (Harjono, 2015). Hal tersebut dilakukan untuk membantu meningkatkan mutu pembelajaran serta dapat memotivasi mahasiswa untuk lebih aktif, sehingga proses pembelajaran menjadi lebih

optimal. Salah satu *software* yang bisa digunakan sebagai multimedia pembelajaran interaktif adalah aplikasi *prezi*.

Prezi merupakan sebuah perangkat lunak untuk presentasi berbasis internet. Selain untuk presentasi, *prezi* juga dapat digunakan sebagai alat untuk mengeksplorasi dan berbagi ide di atas kanvas virtual. *Prezi* menjadi unggul karena program ini menggunakan *Zooming User Interface* (ZUI), yang memungkinkan pengguna *prezi* untuk memperbesar dan memperkecil tampilan media presentasi. *Prezi* digunakan sebagai alat untuk membuat presentasi dalam bentuk *linier* maupun *non-linier*, yaitu presentasi terstruktur sebagai contoh dari presentasi linier, dan presentasi berbentuk peta-pikiran (*mind-map*) sebagai contoh dari presentasi *non-linier* (Febrianto, dkk., 2018). *Prezi* diprogram untuk menampilkan media *visual*, *audio*, maupun animasi, selain itu aplikasi *prezi* dapat menyisipkan file *pdf*, dan video dari aplikasi *online* lainnya seperti *youtube* sehingga jangkauannya lebih luas. *Prezi* fokus pada satu bidang *slide* yang disebut dengan *canvas virtual*, pengguna bisa mengeksplorasi bagian-bagian *canvas* tersebut hingga bagian terkecil, sehingga konsep utama yang ingin disampaikan dapat terlihat jelas (Rosadi, 2013)

Penelitian sebelumnya yang mendukung penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh As'ari (2019) mengenai pengembangan bahan ajar multimedia interaktif berbasis *prezi* pada mata pelajaran akidah akhlak Madrasah Ibtidaiyah Negeri 1 Bandar Lampung menyatakan bahwa media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* layak untuk digunakan sebagai bahan ajar karena mudah disajikan dalam proses pembelajaran, dapat lebih menarik perhatian, serta dapat disesuaikan atau diperbaiki setiap saat. Penelitian yang dilakukan oleh Rohiman (2019) mengenai pengembangan media pembelajaran matematika berbasis *prezi* untuk meningkatkan minat belajar peserta didik pada pokok bahasan fungsi pada peserta didik kelas VII semester I SMPN 18 Bandar Lampung, diperoleh hasil bahwa berdasarkan karakteristik media pembelajaran *prezi* (*zooming presentation*) media tersebut dapat menarik minat pembelajaran peserta didik dengan transformasinya yang khas serta dengan mudah dapat mengeksplorasi objek menjadi tampilan yang bisa diperbesar dan diperkecil.

Berdasarkan uraian di atas sesuai dengan keahlian peneliti dibidang Prakarya pada Program Studi Pendidikan Kesejahteraan Keluarga (PKK), peneliti tertarik untuk melakukan penelitian serta membuat multimedia pembelajaran interaktif materi praktik membuat dengan disisipi video sebagai langkah kerja proses pembuatan. Penelitian ini difokuskan pada pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat di prodi PKK FPTK UPI, diharapkan bisa lebih membantu mahasiswa untuk menyiapkan diri sebagai calon tenaga pendidik yang kompeten dan berdaya saing tinggi.

B. Rumusan Masalah Penelitian

“Bagaimana pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat di Prodi PKK FPTK UPI ?”

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah di atas, tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Tujuan Umum

Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat di Prodi PKK FPTK UPI.

2. Tujuan Khusus

Secara khusus penelitian ini memiliki tujuan yaitu:

- a. Merancang multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat berdasarkan analisa kebutuhan.
- b. Mengembangkan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat di Prodi PKK FPTK UPI.
- c. Melakukan uji validasi multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membuat di Prodi PKK FPTK UPI.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada berbagai pihak secara langsung maupun tidak langsung, manfaat dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bermanfaat untuk menambah serta meningkatkan pengetahuan dan pengalaman tentang multimedia pembelajaran interaktif

berbasis aplikasi *prezi* dalam membatik di prodi PKK FPTK UPI. Hasil penelitian ini juga diharapkan dapat memberikan masukan dan manfaat pada pengembangan ilmu dibidang kriya tekstil khususnya proses membatik malam panas, sekaligus menjadi panduan pembelajaran terutama kegiatan praktik pada mata kuliah batik di prodi PKK FPTK UPI.

2. Manfaat Praktis

Manfaat penelitian ini secara praktis, yaitu:

a. Bagi Peneliti

Manfaat hasil penelitian ini bagi penulis yaitu mendapatkan wawasan dan pengalaman dalam pembuatan serta pengembangan multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membatik di prodi PKK FPTK UPI.

b. Bagi Dosen atau Tenaga Pendidikan

Manfaat hasil penelitian ini yaitu multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membatik di prodi PKK FPTK UPI dapat digunakan sebagai pegangan bagi dosen atau tenaga pendidik dalam membimbing kegiatan pembelajaran secara teori serta praktik kepada mahasiswa, sarana untuk meningkatkan proses pembelajaran agar lebih jelas dan efektif.

c. Bagi Mahasiswa

Manfaat hasil penelitian ini yaitu media pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi* dalam membatik di prodi PKK FPTK UPI dapat digunakan sebagai sumber belajar untuk memudahkan mahasiswa dalam melakukan kegiatan praktik membatik khususnya proses membatik secara efektif dan mandiri.

E. Struktur Organisasi Skripsi

BAB I Pendahuluan, bab ini membahas tentang latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian teori, bab ini membahas tentang teori - teori yang mendukung dan menjadi landasan untuk dilakukannya penelitian diantaranya

media pembelajaran, multimedia pembelajaran interaktif berbasis aplikasi *prezi*, mata kuliah batik, dan kerangka pemikiran.

BAB III Metode penelitian, bab ini membahas tentang metode penelitian, partisipan, instrumen penelitian, prosedur penelitian, analisis data, dan teknik pengolahan data.

BAB IV Temuan dan pembahasan, bab ini membahas tentang hasil pengolahan data dan analisis data sesuai dengan rumusan masalah, dan pembahasan temuan penelitian.

BAB V Simpulan dan rekomendasi, bab ini membahas tentang kesimpulan serta hasil penelitian dan rekomendasi untuk penelitian selanjutnya.

